ESPECIAL AÇÃO GAMES

SUPERMAPAS

3642 - EDIÇAO 5-E - Cr$ 800,00

EDITORA AZUL

GRÁTIS!!!
SUPERPOSTER DO JOGO

Master System

MICKEY MOUSE EM CASTLE OF ILLUSION

★ ROTEIRO COMPLETO PARA VOCÊ ARRASAR
★ MAPAS DE TODOS OS MUNDOS
★ DICAS E PASSAGENS SECRETAS

© DISNEY

ESPECIAL AÇÃO GAMES

SUPERMAPAS

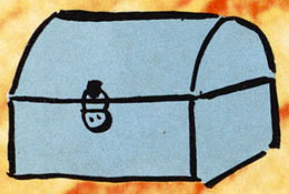
MASTER SYSTEM

SAIBA COMO USAR OS ENCONTRARÁ NO CAST

Mickey e sua eterna namorada Minie viviam felizes na cidade de Vera até que, um dia, algo terrível acontece. Enciumada com a beleza de Minie, a malvada bruxa Mizrabel surge montada em sua vassoura e, num vôo rasante, rapta a pobre ratinha. Decidido, Mickey parte em busca de sua amada no Castelo das Ilusões, onde mora a bruxa.

Mal sabe ele os perigos que encontrará no interior do sinistro castelo, onde doces ou aviõezinhos podem ser armas mortais. Nesta incrível aventura será preciso explorar cinco fantásticos mundos — Floresta, Doces, Brinquedos, Biblioteca e Relógio —, onde Mickey apanhará as pedras preciosas necessárias para ir ao encontro de Mizrabel.

Nesta edição especial de AÇÃO GAMES trazemos os mapas de todos os mundos, localizando os pontos onde estão os baús e passagens secretas, as manhas e os maiores perigos. Com este super roteiro ficará bem mais fácil conduzir Mickey pelas misteriosas alas do Castelo das Ilusões e salvar Minie. Boa sorte!



BAÚS

Os baús aparecem no jogo inteiro. Abrindo-os com uma bundada, você achará vários itens como:

Moeda Grande — vale 2 mil pontos

Moeda Pequena — vale 500 pontos

Bolo Grande — recarrega duas estrelas de energia

Bolo Pequeno — recarrega uma estrela

Existem ainda os baús invisíveis, que você localizará nos mapas deste jogo, e os baús assassinos — em vez de dar prêmios, eles tentarão tirar sua vida.

MAÇÃS

Só aparecem na fase da floresta. Servem como objeto para atirar.

PARAFUSOS

Presentes na fase do relógio, são bons para atirar e subir em cima.

ITENS QUE VOCÊ ELO DAS ILUSÕES

BOLAS
São encontradas no mundo dos brinquedos e servem para ser atiradas contra os inimigos.

LÂMPADAS
São os objetos mais úteis do jogo. Elas iluminam passagens escuras, podem ser usadas para atirar ou para subir em cima.

BOTÕES
Você os encontrará na biblioteca. Use-os para atirar.

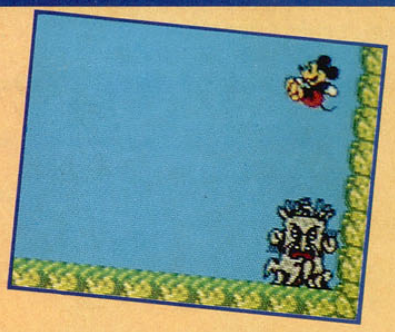
PEDRAS
Use-as para apedrejar os inimigos.

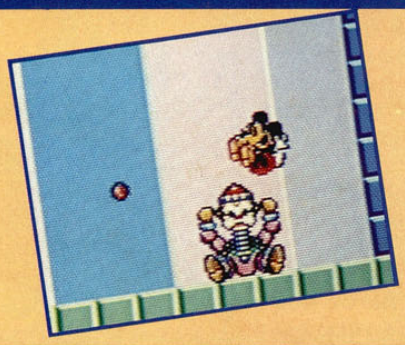
BARRIS
Aparecem em quase todas as fases do jogo. Servem para atirar contra os inimigos ou para serem usados como escadinhas — permitindo, assim, que Mickey alcance lugares mais altos.

TÁTICAS PARA ELIMINAR OS CHEFES DE CADA FASE

ÁRVORE
Floresta

Encurralar o chefe num canto e dar várias bundadas na cabeça dele.



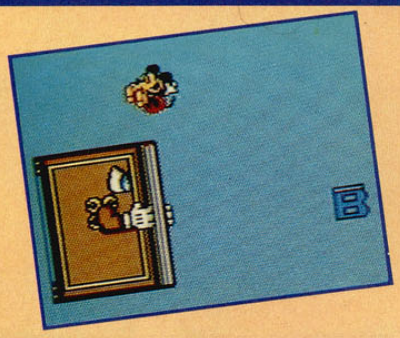


PALHAÇOS
Brinquedos

Tomando cuidado com as bolinhas, pule na cabeça do palhaço sempre que tiver chance.

CHOCOLATE
Doces

Espere surgir o quadradinho e então pegue-o e atire contra o chocolate.

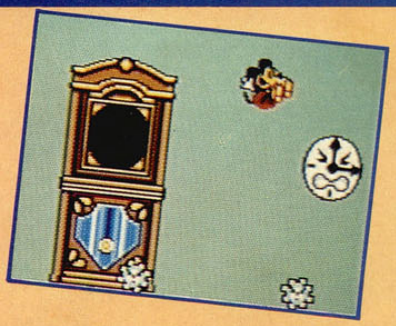


LIVRO
Biblioteca

Subir em cima da letrinha e de lá pular com o bumbum na quina do livro.

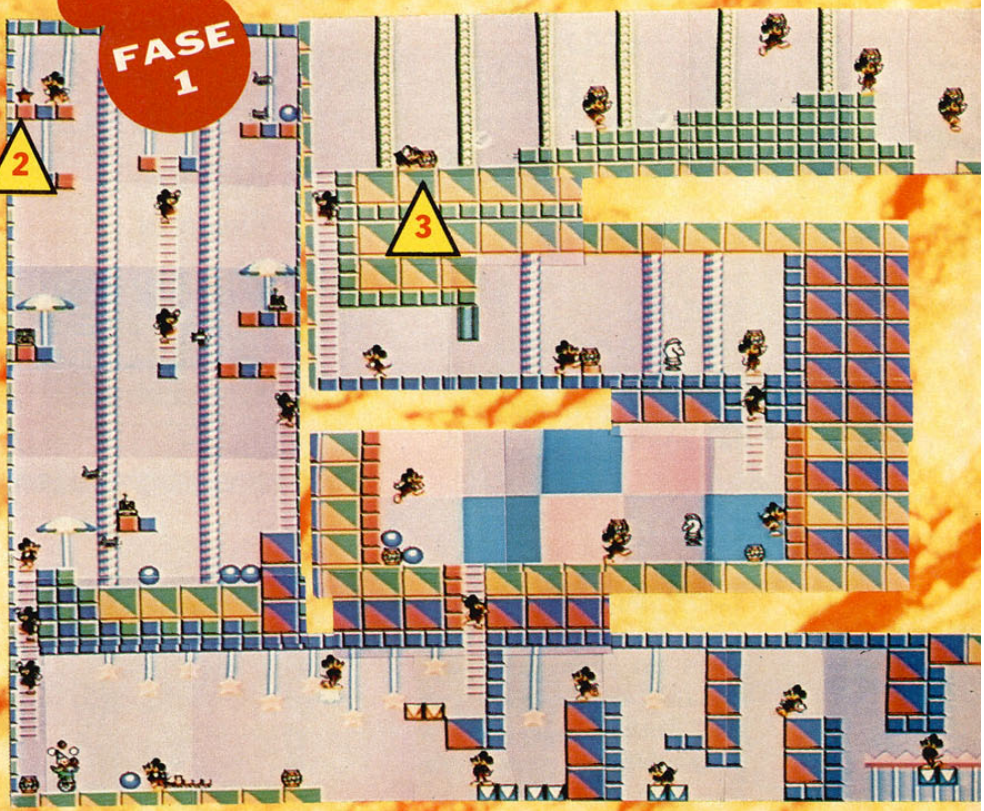
RELÓGIO

Espere que o mostrador pare de movimentar-se e então pule sobre ele.



MUNDO DOS BRINQUEDOS

FASE 1



1. Começar por esta fase tem uma vantagem: você vai pegar, logo de cara, uma estrela para aumentar seu medidor de energia.

2. É aqui que você encontra a estrela.

3. Carregue o barrilzinho com você...

4. ...e coloque-o aqui, para ajudar Mickey a subir.

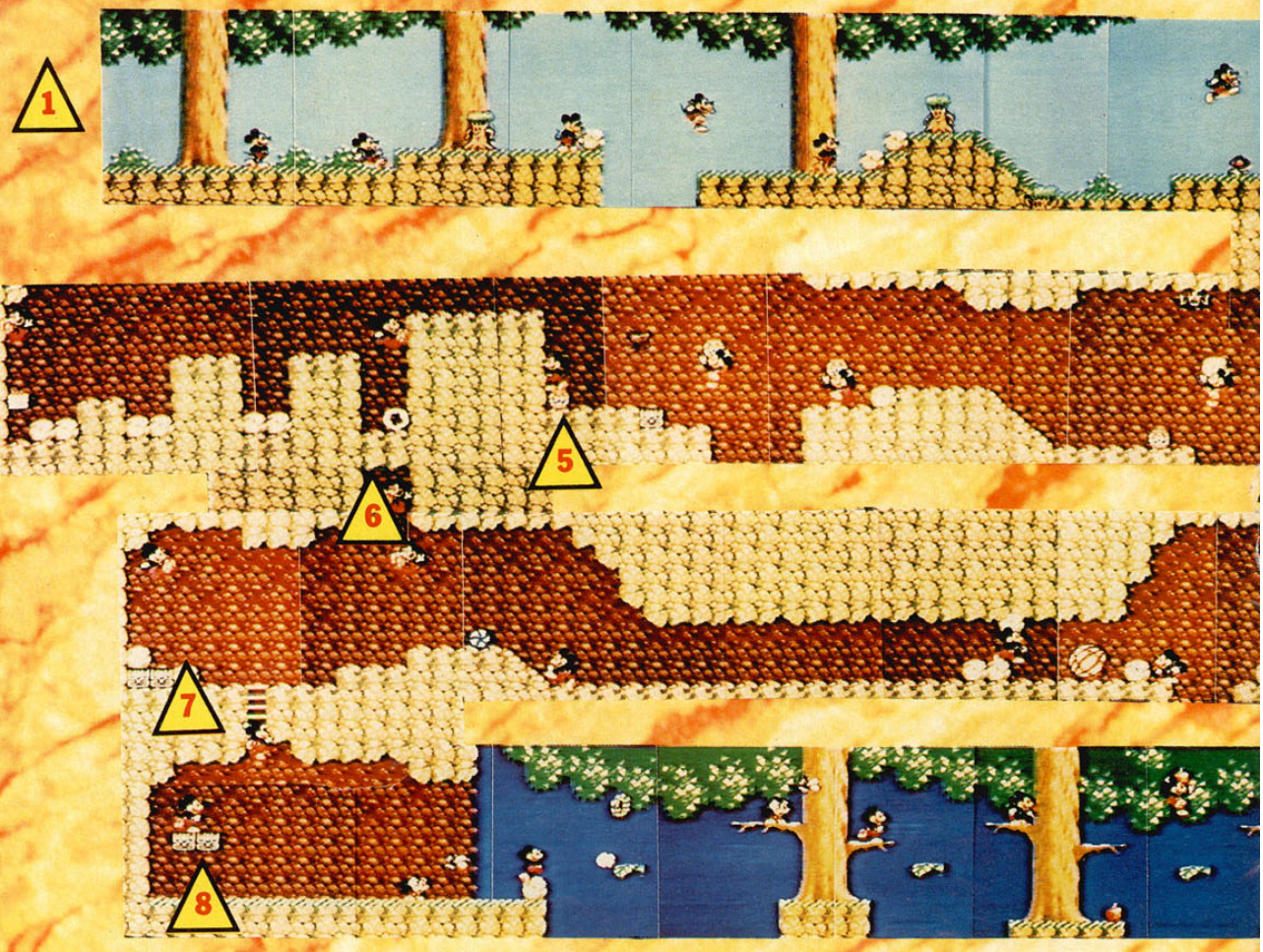
5. Cuidado! Este bloquinho está solto. Se o Mickey pisar, ele cai.

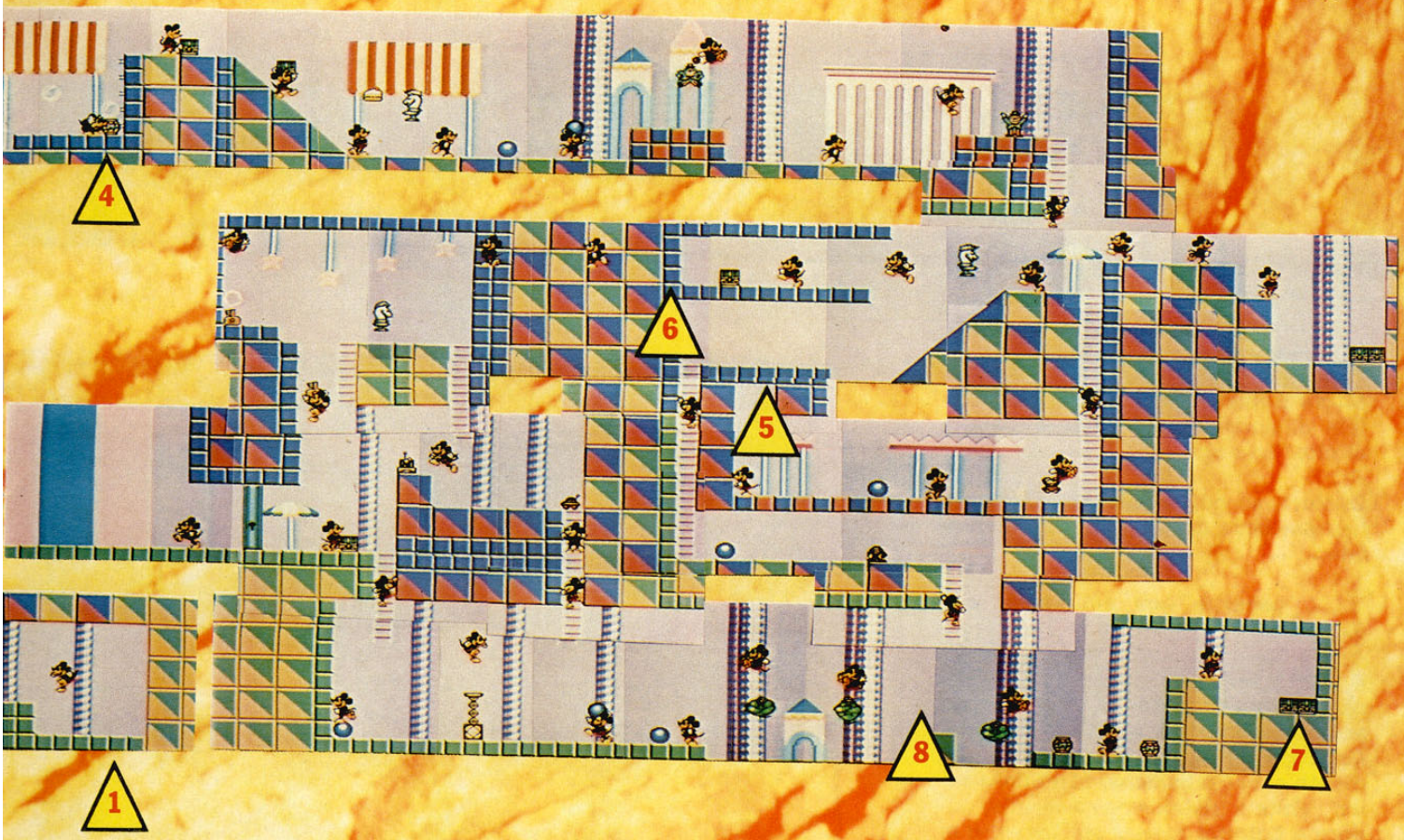
6. No caso de o Mickey perder uma vida e começar tudo de novo, use esta passagem secreta para encurtar caminho. Caso contrário, não pegue este atalho, pois você deixará de pegar uma vida e muitos pontos adiante.

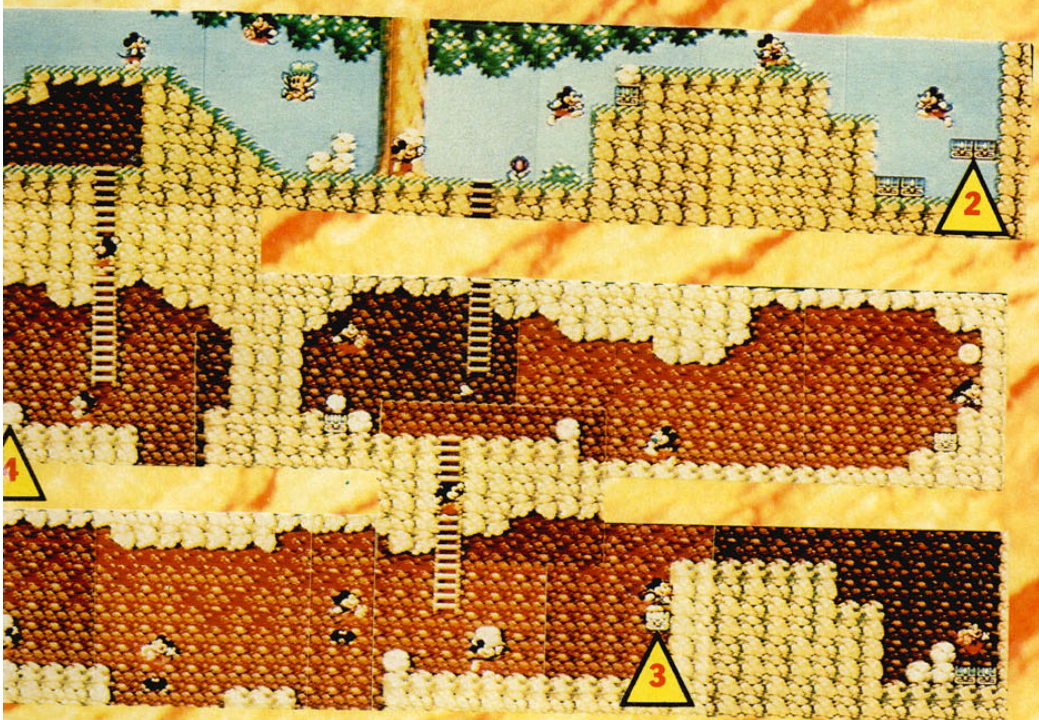
7. Não deixe de abrir estes baús: tem uma vida e 2 mil pontos à sua espera.

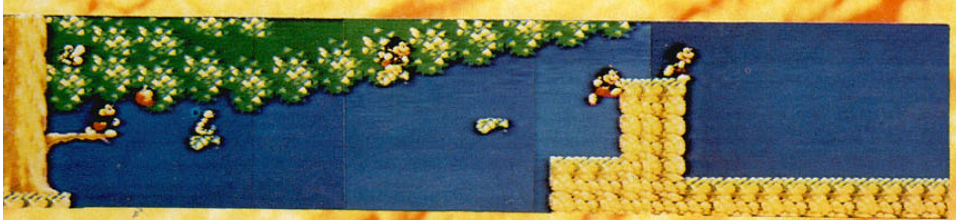
8. Dá pra sacar onde estará o terceiro gênio (na outra tela) a partir dos movimentos destes dois que você está vendo. Espere que eles se alinhem no topo da tela e, quando estiverem descendo, pule por cima. Procedendo assim, você não será surpreendido pelo gênio da outra tela.

FASE 2









MUNDO DA FLORESTA

1. Ao entrar nesta fase, não pegue as escadas: vá direto até o fim.

2. Atenção! Tem baús invisíveis aqui. Voltando, desça pela escada.

3. Local onde você encontrará outro baú invisível. Faça-o aparecer com uma bundada, mas cuidado para não quebrar: ele serve como degrau para alcançar a sala ao lado, onde estão mais itens. Saia desta área pela escada, voltando ao andar de cima.

4. Pegue o barrilzinho e leve-o com você.

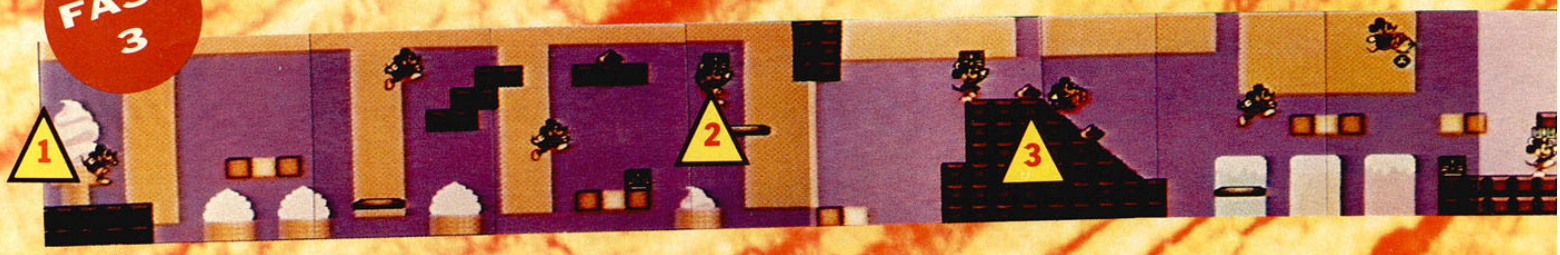
5. Coloque o barril no pé do muro para escalá-lo. Continuando pela esquerda, você achará mais itens.

6. Neste local, quebre as pedras do chão e já caia de bumbum: você vai surgir no andar de baixo.

7. Para pegar os itens no canto esquerdo, ande devagarinho, pois as pedras do teto se soltam. Em seguida, desça a escada.

8. Fica esperto! Tem mais baús invisíveis aqui.

FASE 3



MUNDO DOS DOCES

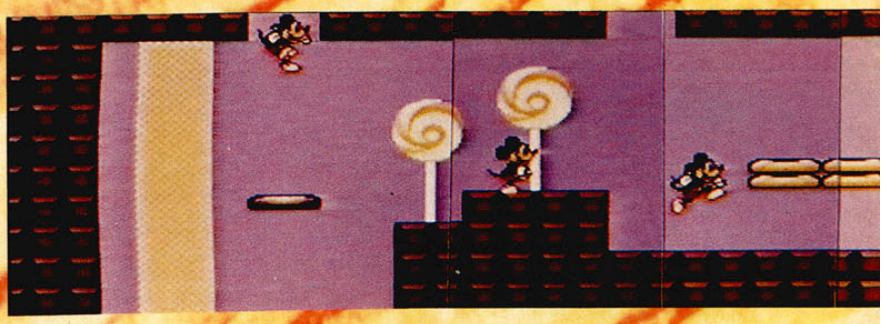
1. Na primeira fase deste mundo a tela desloca-se rapidamente para a direita. Seja ágil.

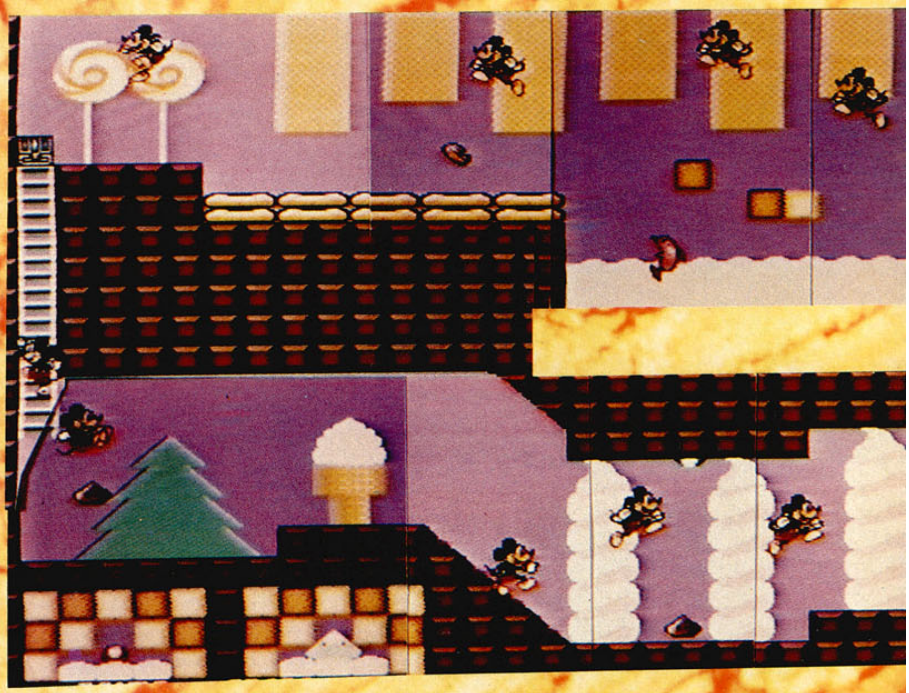
2. Você só conseguirá quebrar este baú em cima de um pingo de chocolate...

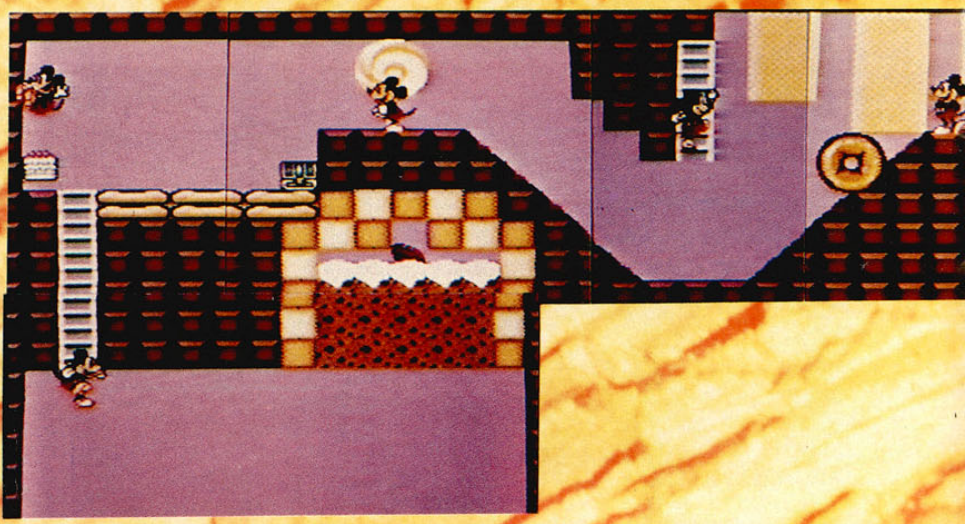
3. ... como o que está aqui, por exemplo.

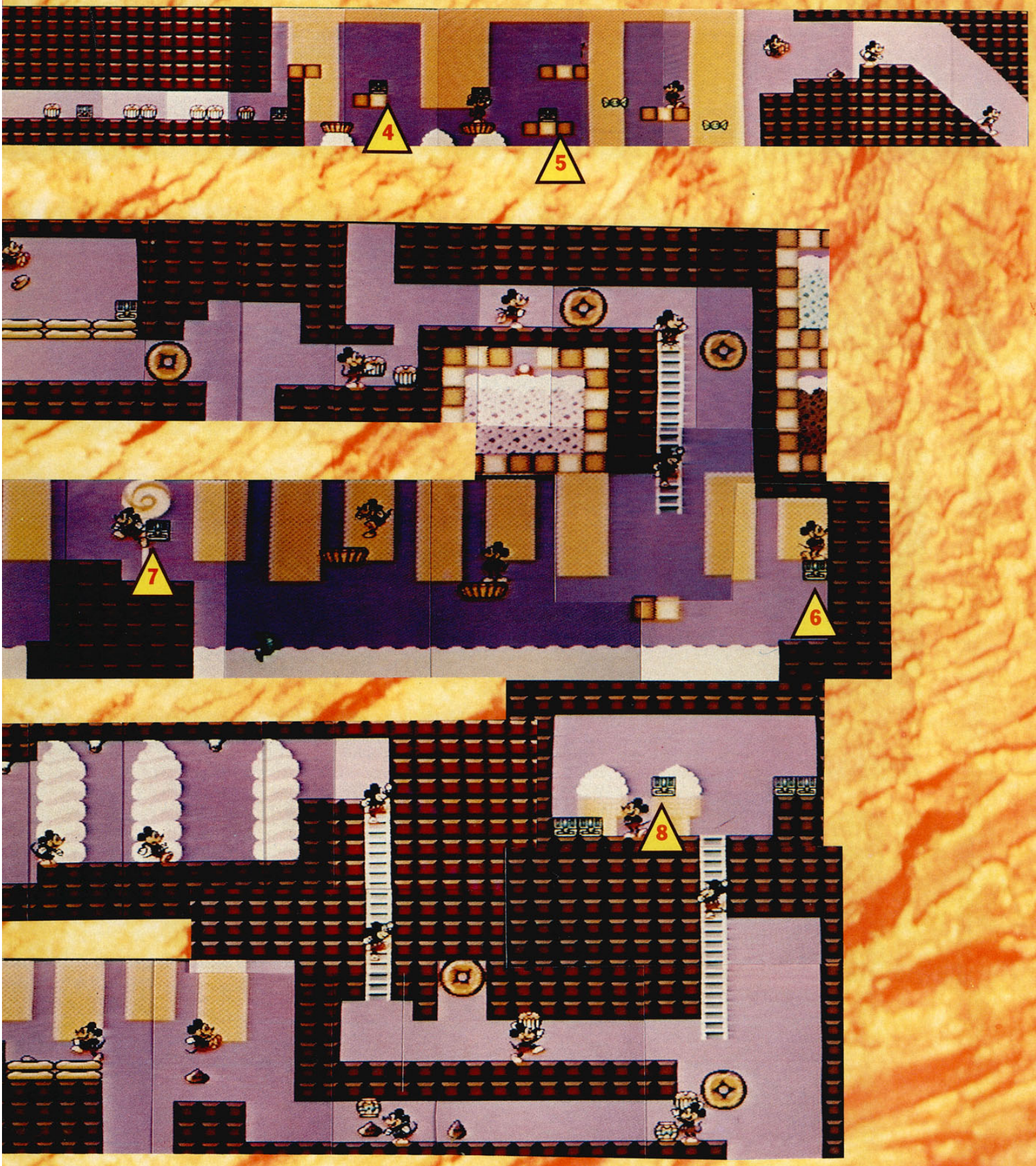
4. Você tem que pegar este baú e usá-lo para quebrar o outro, mais adiante (5), onde existe uma vida. Carregue o primeiro baú, pule rapidamente sobre a bolacha, fazendo-a andar. Volte à plataforma da direita, espere a bolacha passar por baixo, e aí pule nela de novo. Agora, é só jogar um baú contra o outro.

6, 7 e 8. Baús invisíveis.

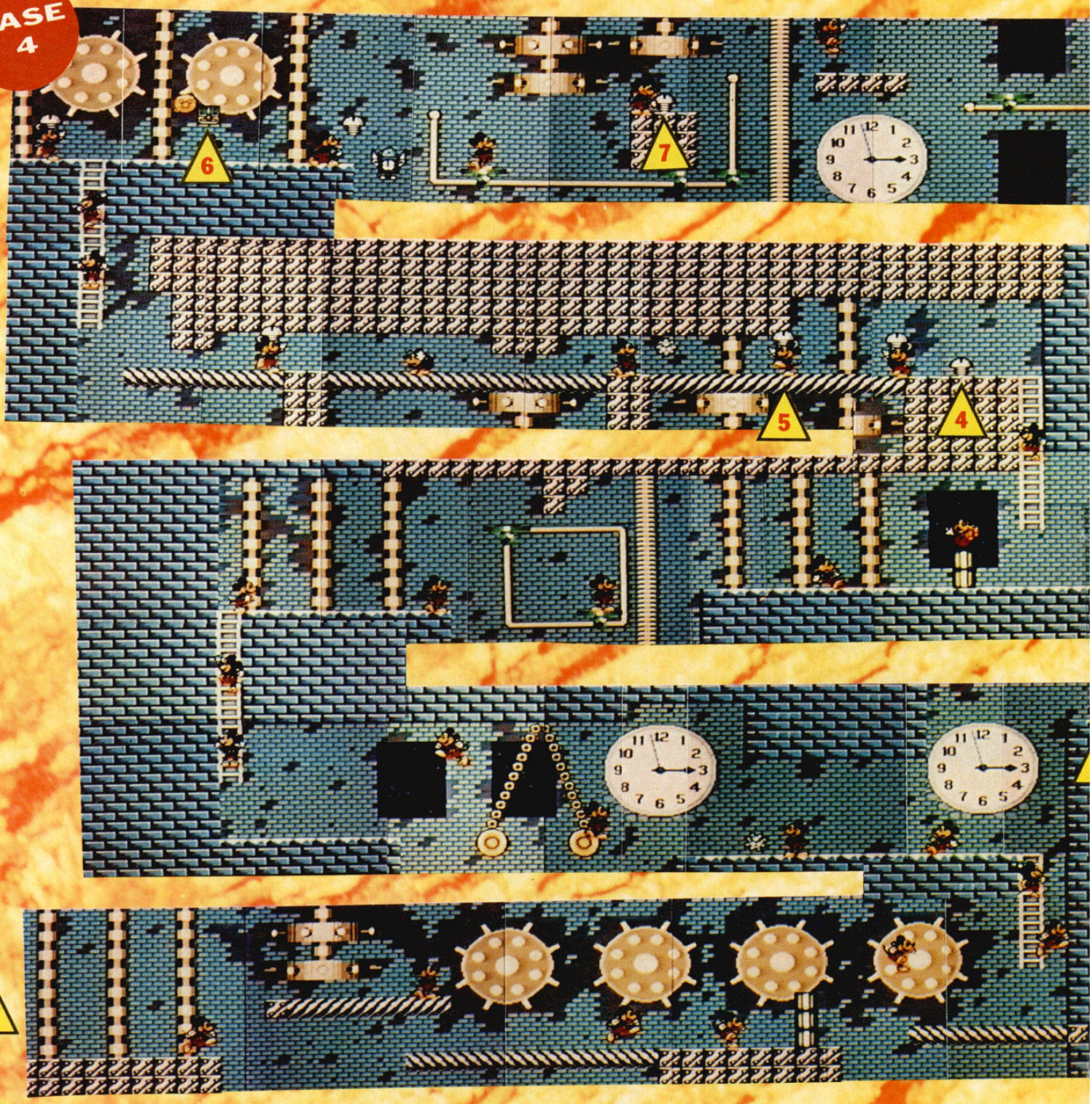


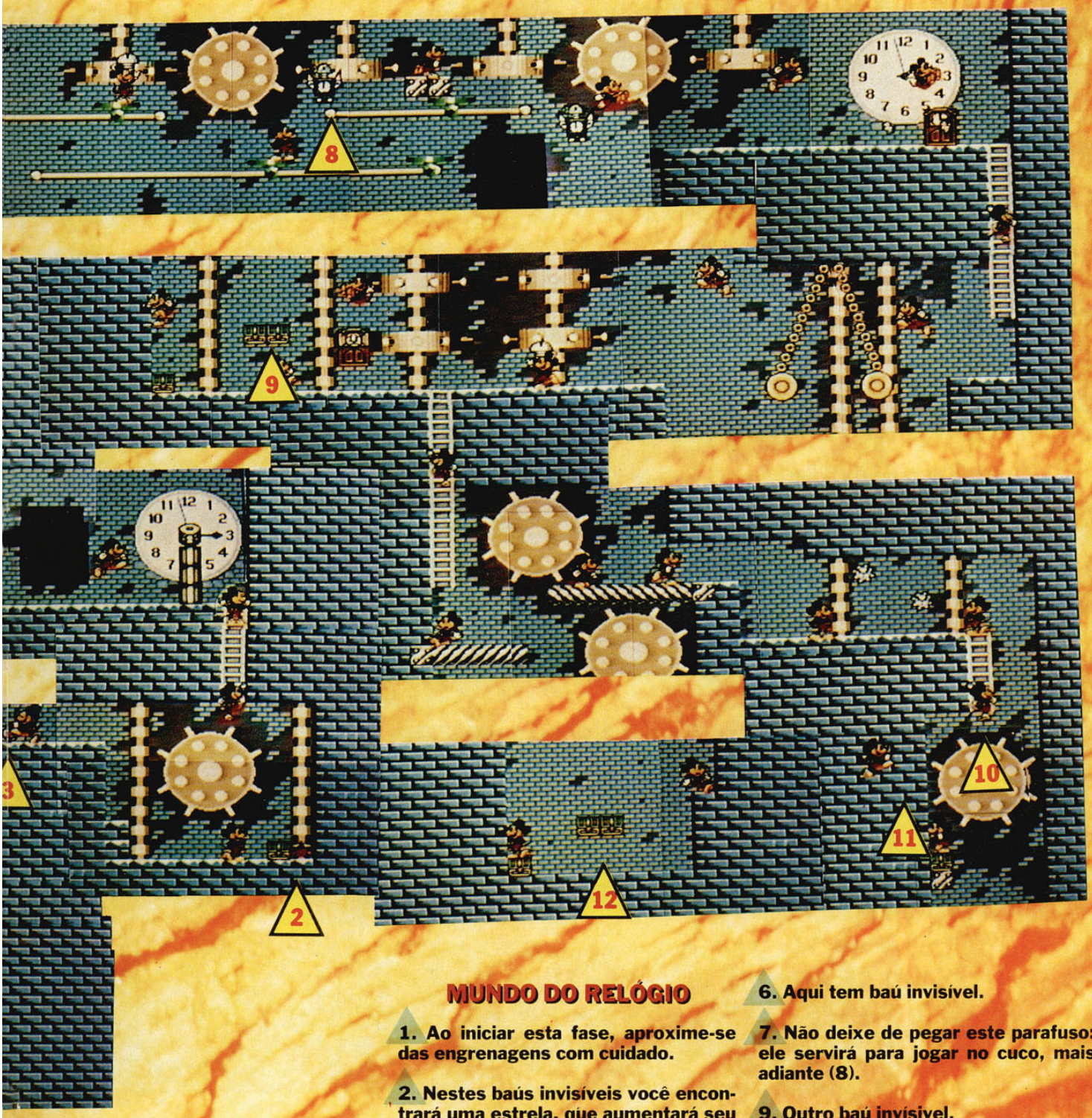





4
5
7
6
8

FASE 4





MUNDO DO RELÓGIO

1. Ao iniciar esta fase, aproxime-se das engrenagens com cuidado.

2. Nestes baús invisíveis você encontrará uma estrela, que aumentará seu medidor de energia.

3. Neste local está uma das pedras preciosas que Mickey coleciona.

4. Pegue este parafuso e leve-o com você.

5. Ainda carregando o parafuso, aperte o botão 2 para pular até o terceiro bloquinho no chão. Neste ponto, a engrenagem que fica zanzando à sua frente vai bater no parafuso e desintegrar-se. Agora sim, você pode atravessar tranqüilo.

6. Aqui tem baú invisível.

7. Não deixe de pegar este parafuso: ele servirá para jogar no cuco, mais adiante (8).

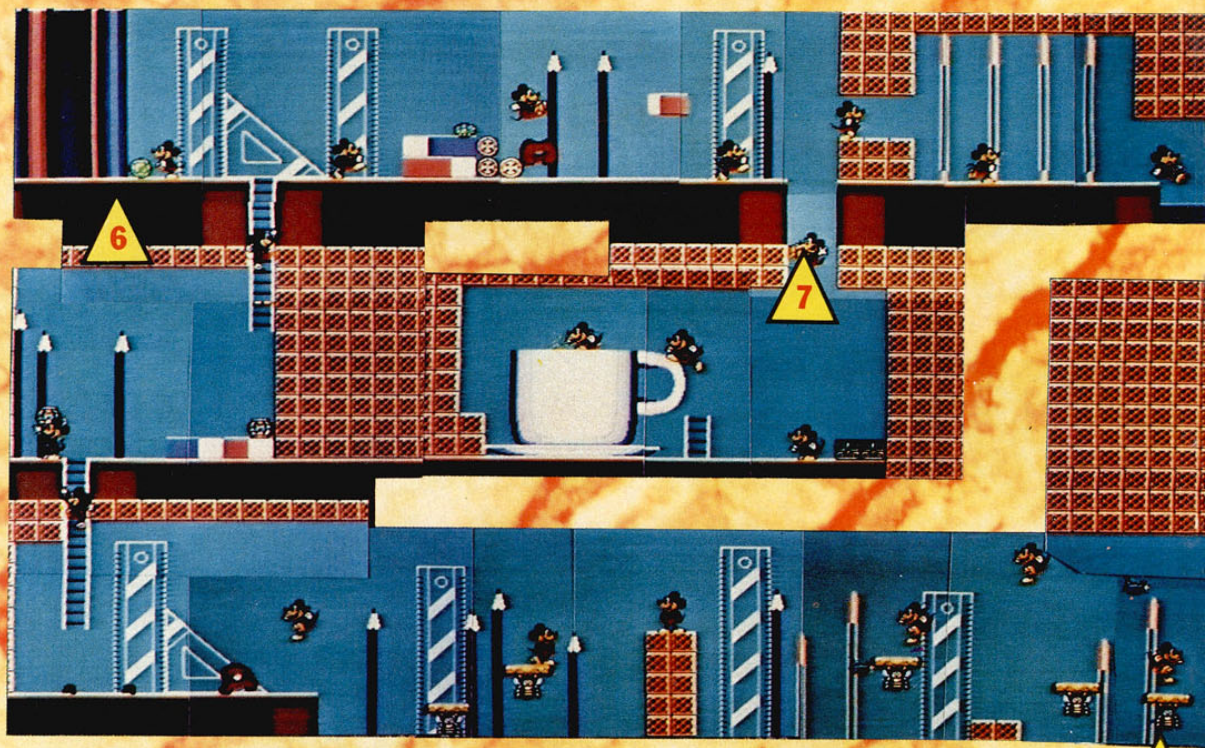
9. Outro baú invisível.

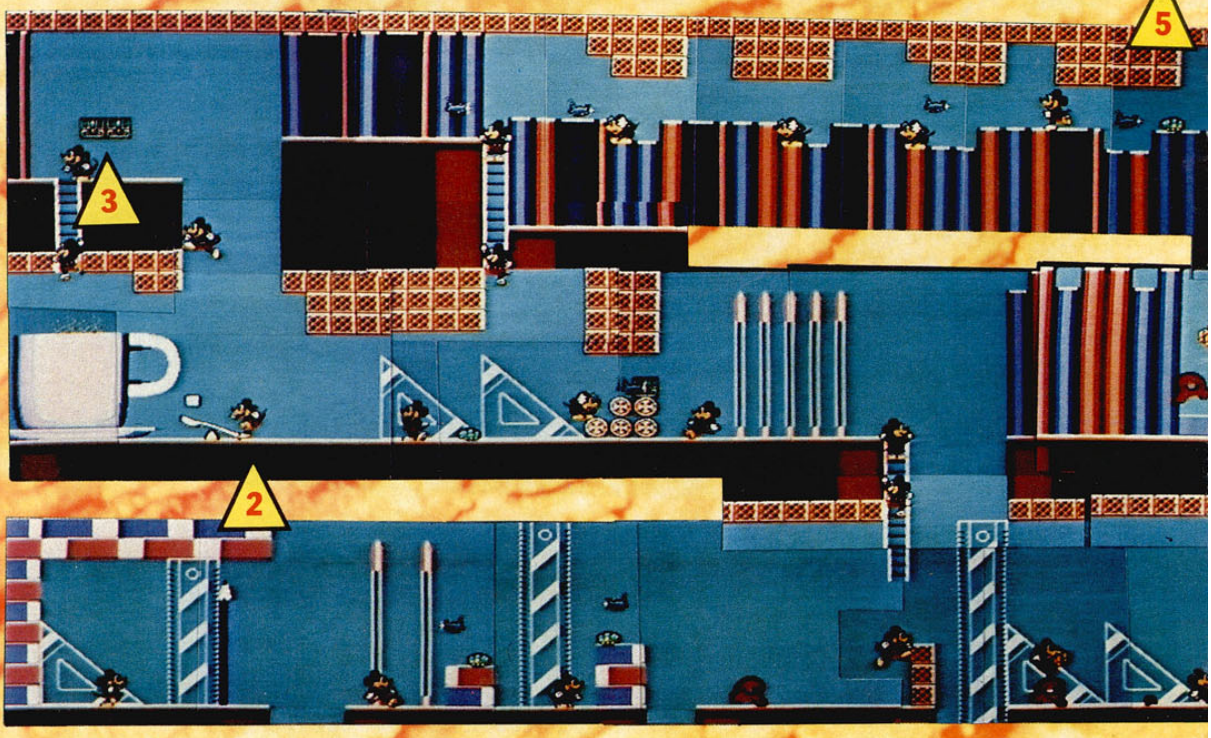
10. Neste local você terá que fazer uma manobra delicada. Desça a escada bem devagarinho e, com o botão Direcional para a esquerda, tente cair em cima dos baús lá no canto.

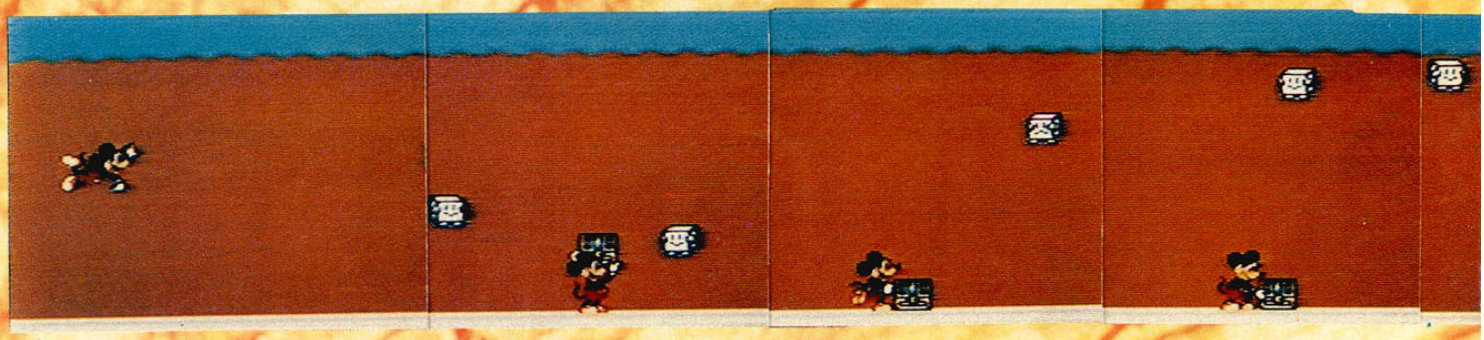
11. Não quebre o baú agora. Pule para o lado esquerdo e você achará uma passagem secreta...

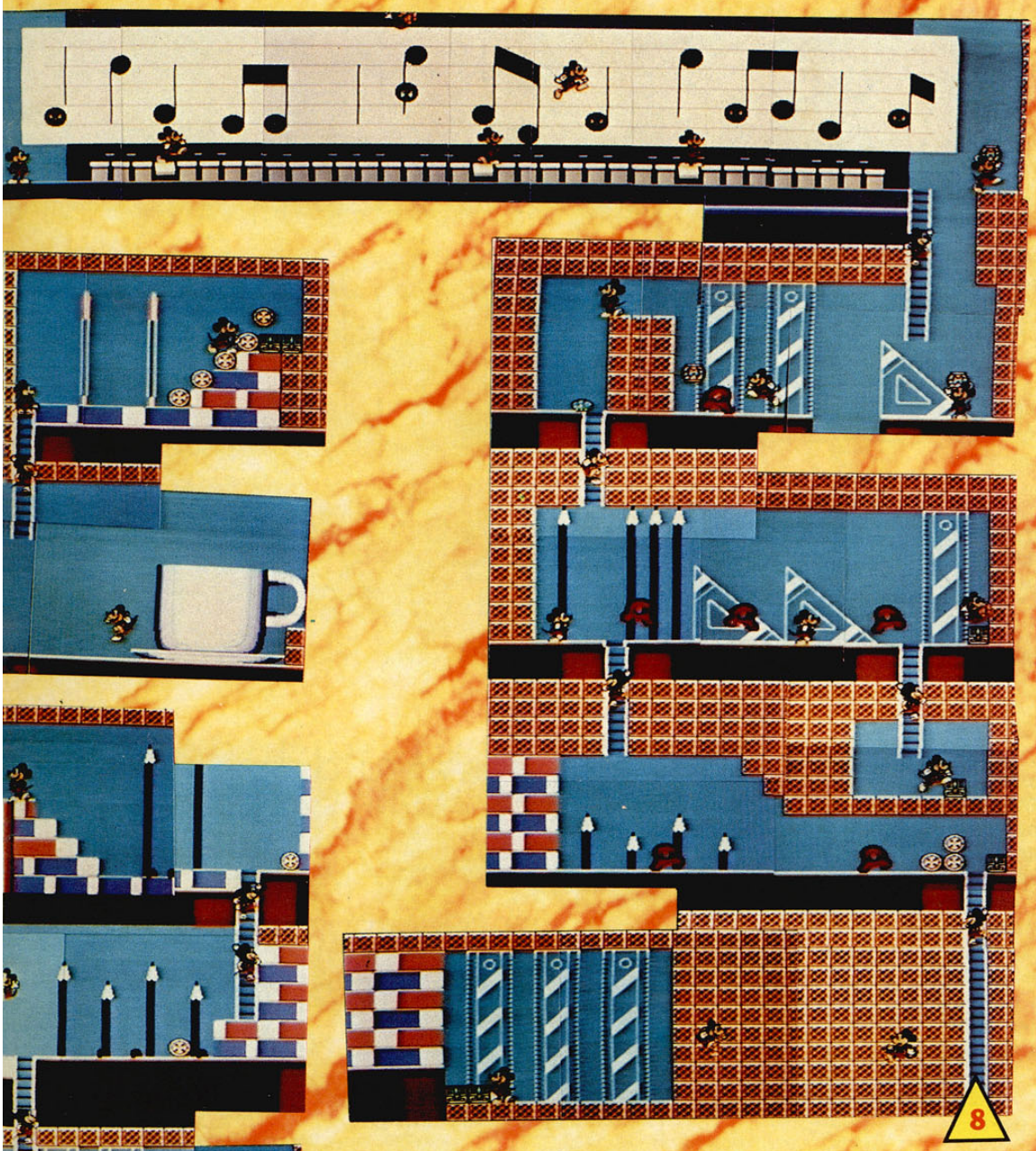
12. ... para uma sala onde existem baús invisíveis. Na volta, quebre o baú no canto da engrenagem e você encontrará uma vida e moedinhas.

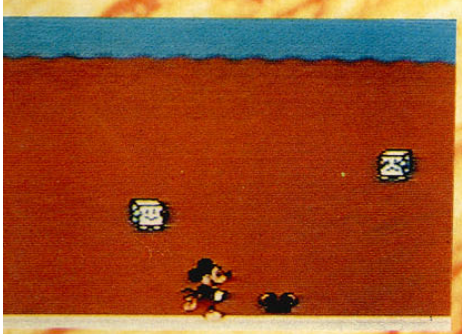
FASE 5











MUNDO DA BIBLIOTECA

1. Ao iniciar seu percurso nesta fase, não suba na primeira escada: vá direto ao final.

2. Pule na colherinha, fazendo o cubo de açúcar subir. Neste efeito gangorra, Mickey será arremessado para cima quando o cubo cair de volta na colher.

3. Atenção para os baús invisíveis nesta plataforma.

4. Entre na xícara. Você vai dar um mergulho no chocolate, encontrando baús com moedas e energia. Quebre os baús jogando-os contra os cubinhos de açúcar.

5. Espere pelo momento em que a abelha levanta a bolacha, usando-a como degrau para alcançar a escada. Aí você encontrará uma sala com baús.

6. Local onde está outra pedra preciosa.

7. Quebre o chão neste local e você encontrará uma sala secreta com baús. A única saída é a xícara, o que significa que você terá que fazer uma parte desta fase novamente.

8. Para achar a passagem secreta neste local, desça apenas dois degraus na escada e então aperte os botões 2 e Direcional para a esquerda. Na sala secreta existem moedas e uma vida.

FASE 6

MUNDO DO CASTELO

1. Iniciando esta fase, não perca tempo tentando matar os guardinhas. Você não ganhará nada com isso.

2. Aqui tem baú invisível.

3. Pegue a lâmpada. Ela não só iluminará o seu caminho como também servirá de apoio para subir em lugar alto ou ainda ser atirado.

4. Cuidado com esse baú: em vez de boas surpresas, ele lhe dará um susto e tentará tirar sua vida. Use a lâmpada para acabar com a festa.

5. Agora, a lâmpada vira banquinho e ajuda Mickey a subir.

6. Aqui tem baú invisível.

7. Para atravessar o óleo fervente em segurança, pule nos bloquinhos deslizantes e de lá para a plataforma à esquerda, onde você deve quebrar os bloquinhos amarelos, abrindo passagem.

8. Vá para a ponta da plataforma, fazendo os bloquinhos andarem para a esquerda. Corra para a borda do buraco que você abriu e espere os bloquinhos deslizantes passarem bem embaixo. Aí é só descer e pegar carona neles até a escada.

9. Use a chave para abrir esta porta.

10. Local onde você encontrará outro baú assassino.

11. E aqui tem outro baú invisível.

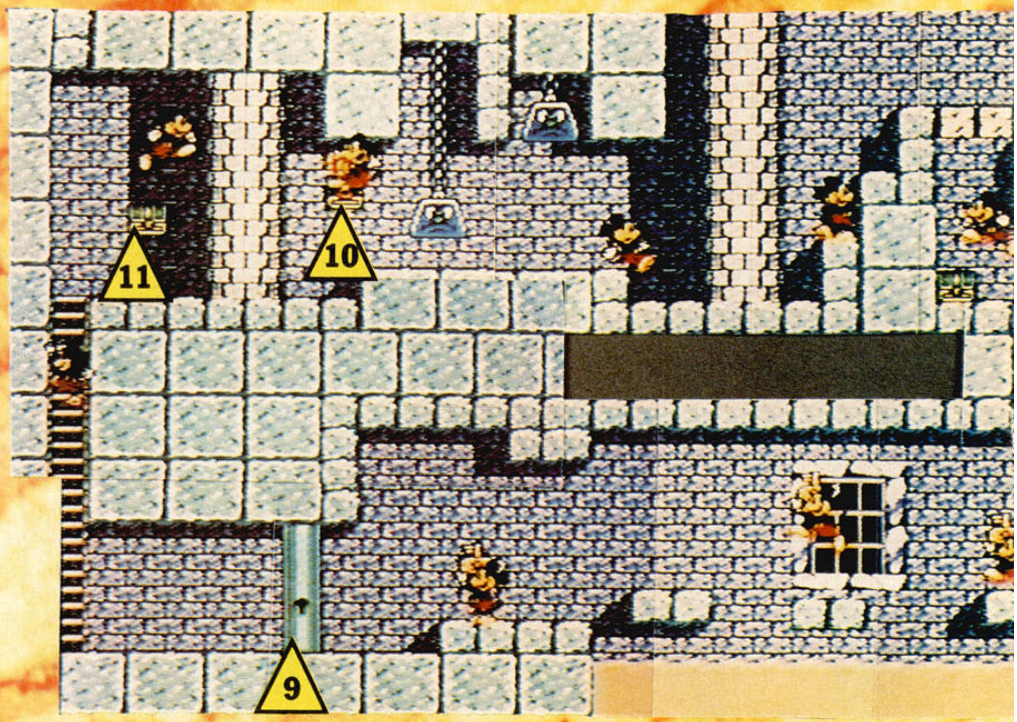
12. Quebre as pedras amarelas e você encontrará outra passagem secreta.

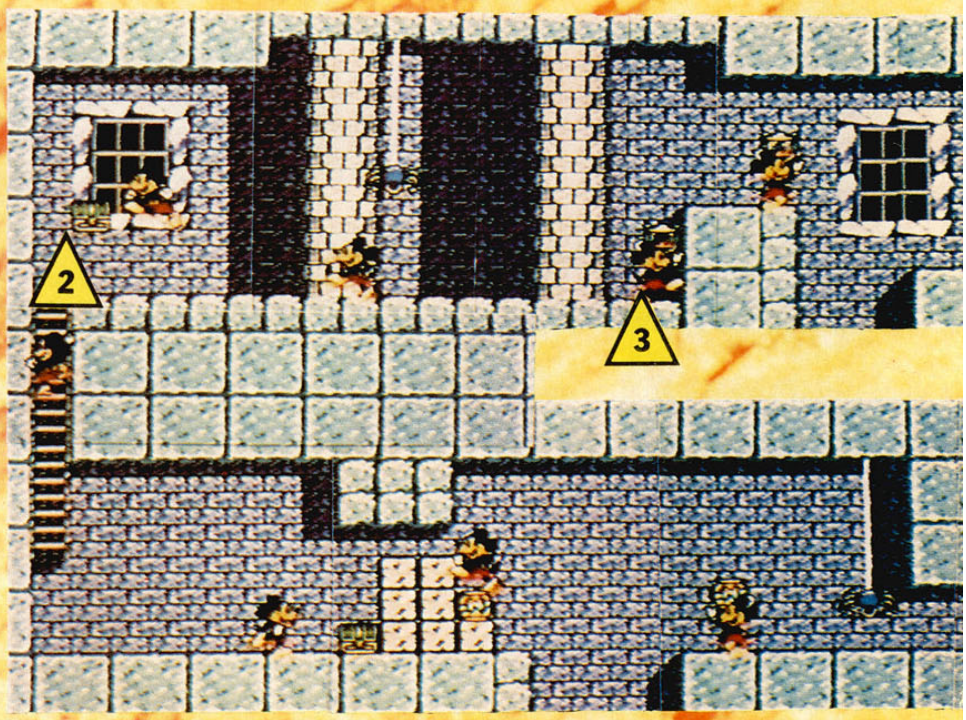
13. Este é outro local onde você terá que quebrar as pedras amarelas. Lá embaixo está a chave que abre a próxima porta, que o levará para uma tela de movimento contínuo.

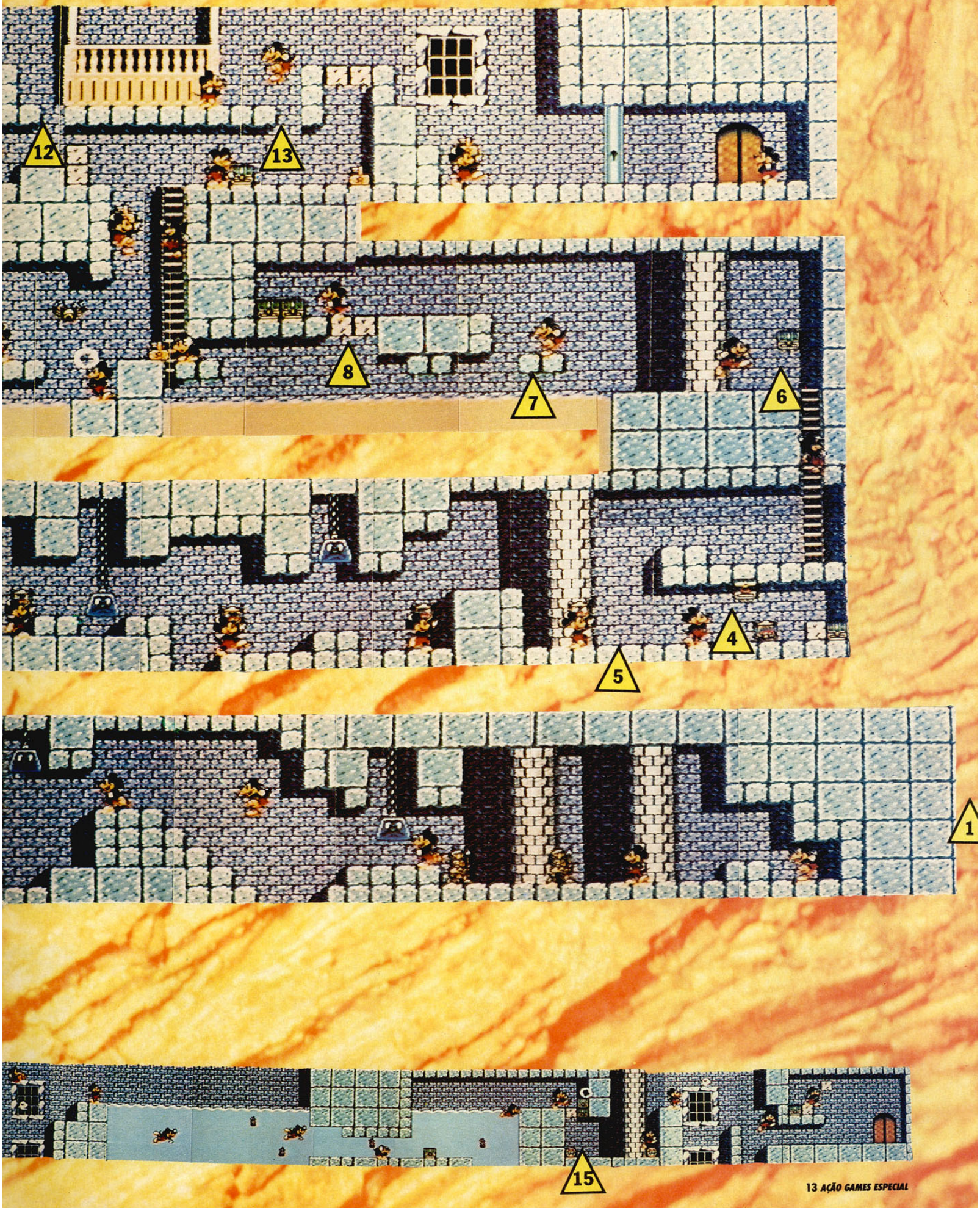
14. Nesta fase, você precisa ter movimentos rápidos para acompanhar o deslocamento da tela e escapar dos fantasminhas.

Neste ponto, seja esperto: fique agachado e deixe a tela carregá-lo.

15. Aqui é preciso quebrar as pedras, pegar o barrilzinho e usá-lo para pular o muro adiante.






12
13
8
7
6
4
5
1
15

FASE 6

16, 17 e 18. Locais onde você encontrará baús invisíveis.

19. Pegue a lâmpada aqui...

20. ... e deixe-a neste bloquinho enquanto quebra a pedra amarela para conseguir passar. Detalhe: você terá que fazer essa operação no escuro.

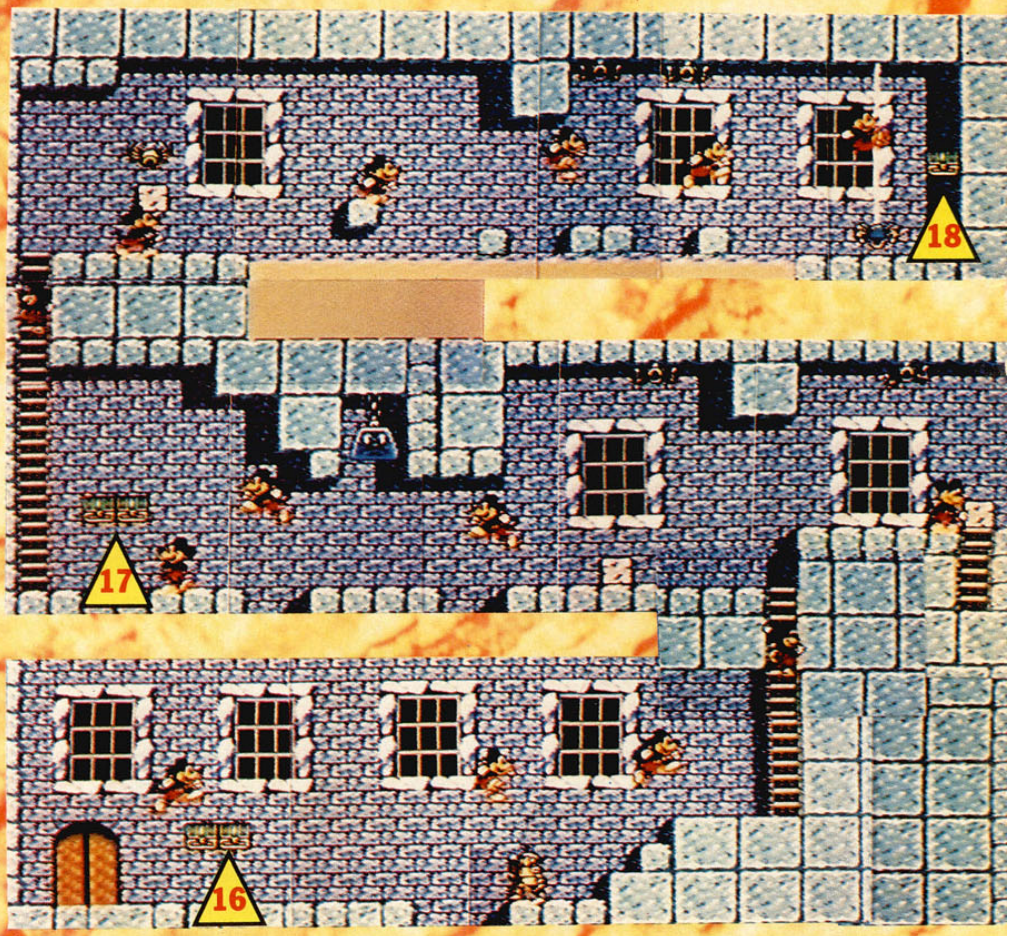
21. Largue a lâmpada e suba nela, esperando este baú — que é assassino — vir atacá-lo. Aí, caia matando em cima dele.

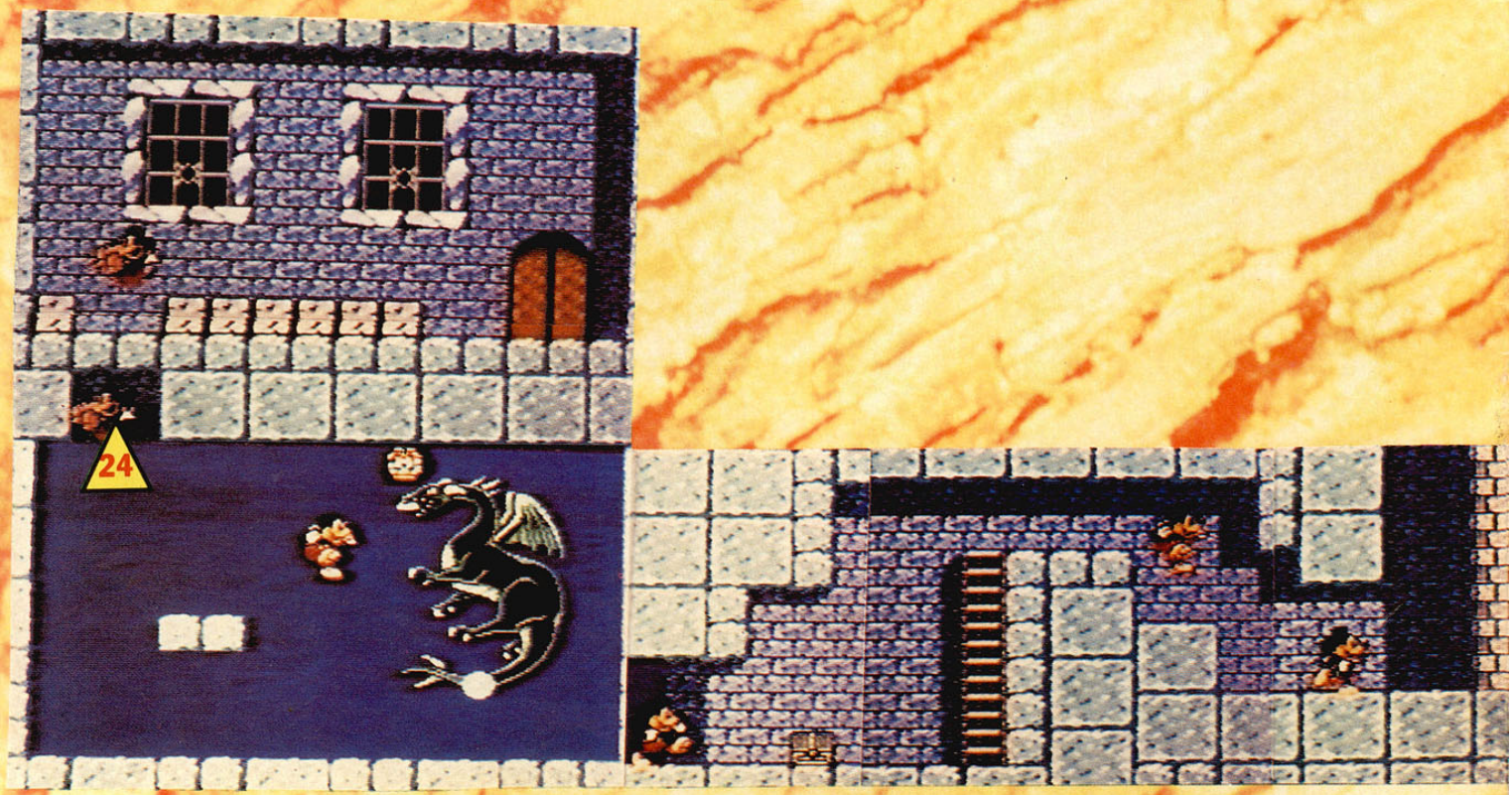
22. Baú escondido.

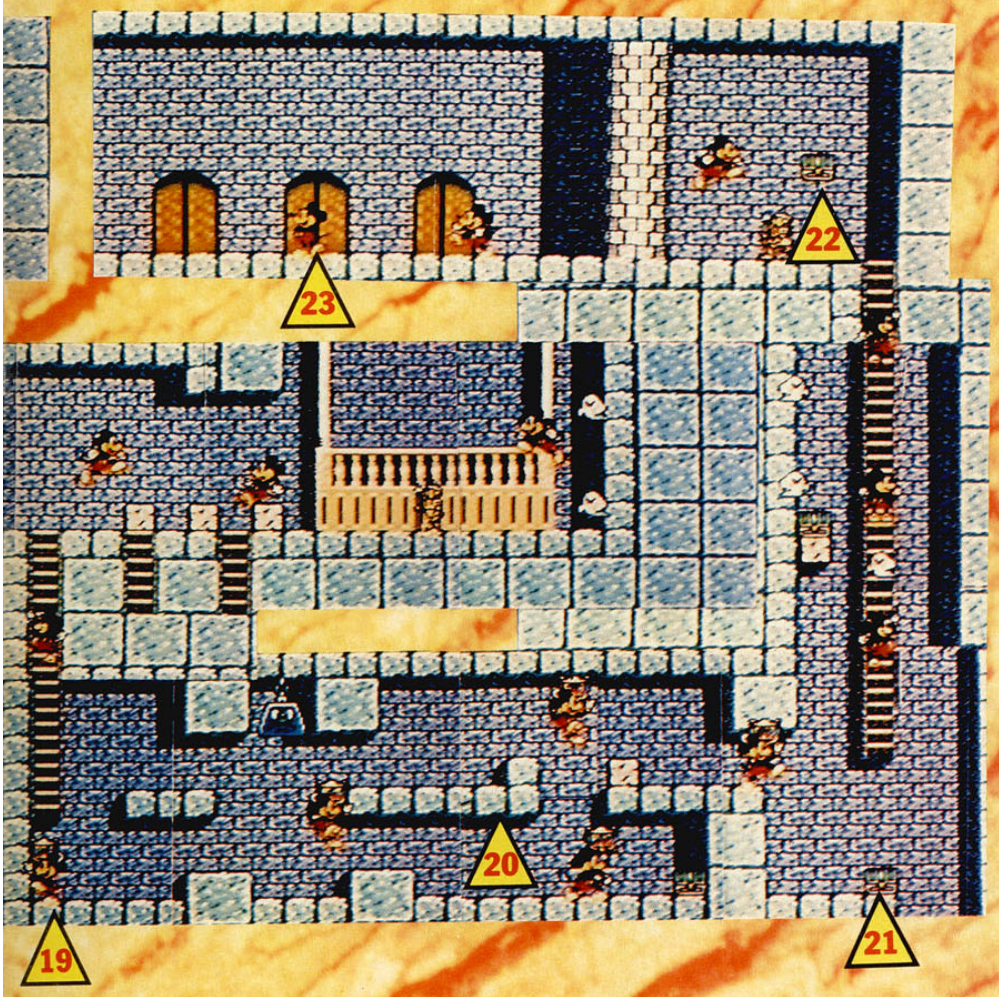
23. Finalmente, você chega às portas que o levarão à bruxa. Mas qual delas é a certa? Não hesite: escolha a do meio. As outras duas o levarão de volta ao começo da fase.

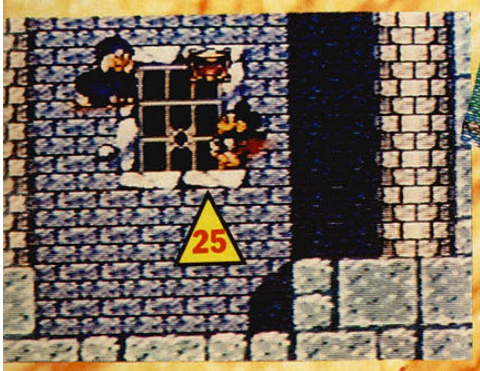
24. Quebre as pedras amarelas e você cairá na sala do dragão. Use o barril para passar por ele.

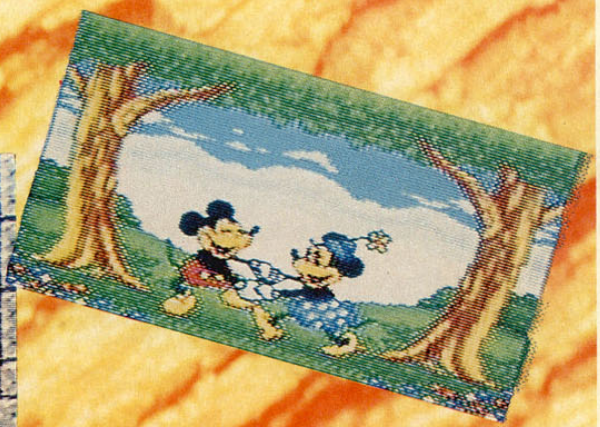
25. Em seu último desafio neste jogo, pegue a lâmpada e atire com sua melhor pontaria na bruxa. Será o fim da malvadeza de Mizrabel e a liberdade de Minie.











EDITORA AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Edgard de Sílvio Faria
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

ESPECIAL AÇÃO GAMES
SUPERMAPAS

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editora de Arte: Deise Bitinas
Diagramadores: Celso da Silva Gama, Sônia Regina Aversa
Colaboradores: Arte - Renata Borges Soares **Revisão** - Thais Helena de Souza Juarez **Produção Fotográfica e Pilotagem** - Ivson **Ilustrações** - Renata Borges Soares **Consultores** - Ricardo Samezima de Souza

PUBLICIDADE

Diretor: Romeu Andreatta Filho
Supervisora: Rosangela Cassilio
SP-Contatos: Ana Maria S. T. Lobo, Claudia Solano, José Estevão Favaro
RJ-Contato: Mônica Campos
Coordenadores: José Soares A. Santos, Marcelo Pires

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Fábio Bueno

EDITORA AZUL

PUBLICIDADE
Diretor Geral: Carlos Alberto Araújo
Diretor do Rio de Janeiro: Eduardo Rosa

SERVIÇOS EDITORIAIS
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Estúdio Fotográfico-Gerente: Fábio Cabral
Abril Press-Gerente: Judith Baroni
Depto. de Documentação-Gerente: Suzana Camargo
Correspondentes: Ana Maria Bahiana, José Emílio Rondeau (Los Angeles)

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Diretor Responsável: Liége de Lima Dória Castelli

AÇÃO GAMES é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação, Publicidade e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479, tel.: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389. Telex (011) 83178. Fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abrilpress. **Rio de Janeiro:** r. da Passagem, 123, 8.º ao 11.º andares, CEP 22290, tel.: (021) 546-8282, Telex: (021) 22674, Telegramas: Editabril/Abrilpress. Circulação desta revista: agosto/91 **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel.: (011) 823-9222

ANER IVL

Fotolito: Repro S.A. Estúdio Gráfico
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

Brinquedos Laura

Brinquedos Laura

RETRO AVENGERS

SUPER FITAS EM PROMOÇÃO ESPECIAL ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

TEC TOY

milmar

OFFICIAL GAME BOY VIDEO LINK GAME PAK

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER CHARGER

GAME-GEAR DA TEC-TOY COM GARANTIA E ASSISTÊNCIA TÉCNICA

O MUNDO DOS GAMES NOS SHOPPINGS

LINHA DE MASTER SYSTEM

MEGA DRIVE - GAME BOY NINTENDO - PHANTOM SYSTEM

SUPER CHARGER - MINI GAMES (CASIO - NINTENDO - TEC-TOY)

- Acessórios
- Grande variedade de jogos

• Facilita-se pagamento • Aceita-se cartão de crédito

• Vendas via sedex p/ todo Brasil

- Morumbi Shopping - Piso Térreo **Fones: (011) 531-7293/535-5261**
- Shopping Paulista - Piso Maestro Cardim **Fones: (011) 251-2818/289-1058**

RETRO AVENGERS

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: evil_arthas

Editada por: evil_arthas

Revista: evil_arthas

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br